

DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO
7
+ de 18 años
$20.00
Prohibida su venta a menores
VANGUARDIA
SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS
7 509761 102266 07
Anatomía
PIES
Clases de color
TEXTURAS DE TELAS
Posiciones eróticas
EL ABRAZO TÁNTRICO
TOMO 7
DISEÑO DE PERSONAJES 2
CHICOS
PARA MAYORES DE 18 AÑOS


DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO

¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.



AMIGO VOCEADOR:

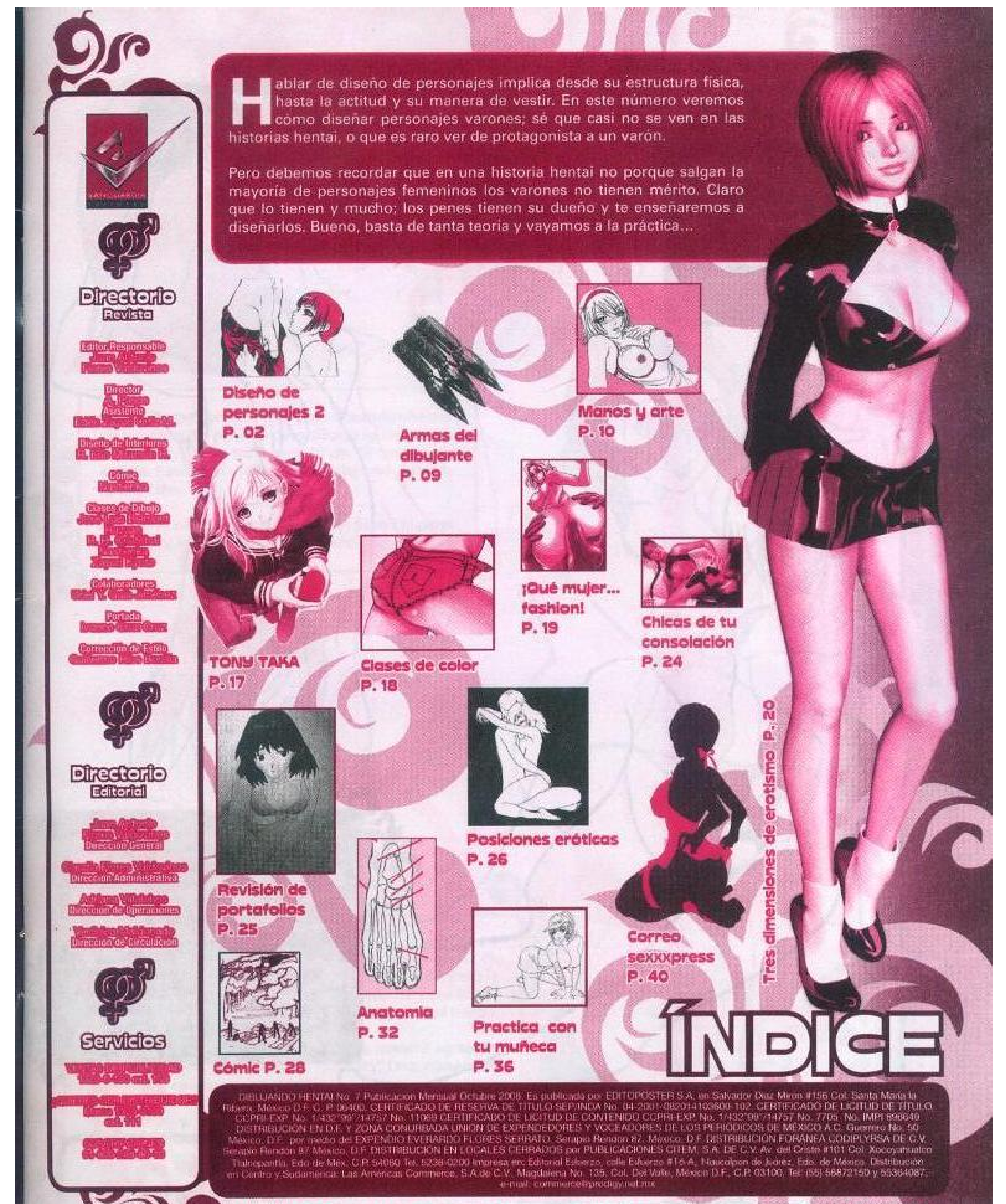
ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

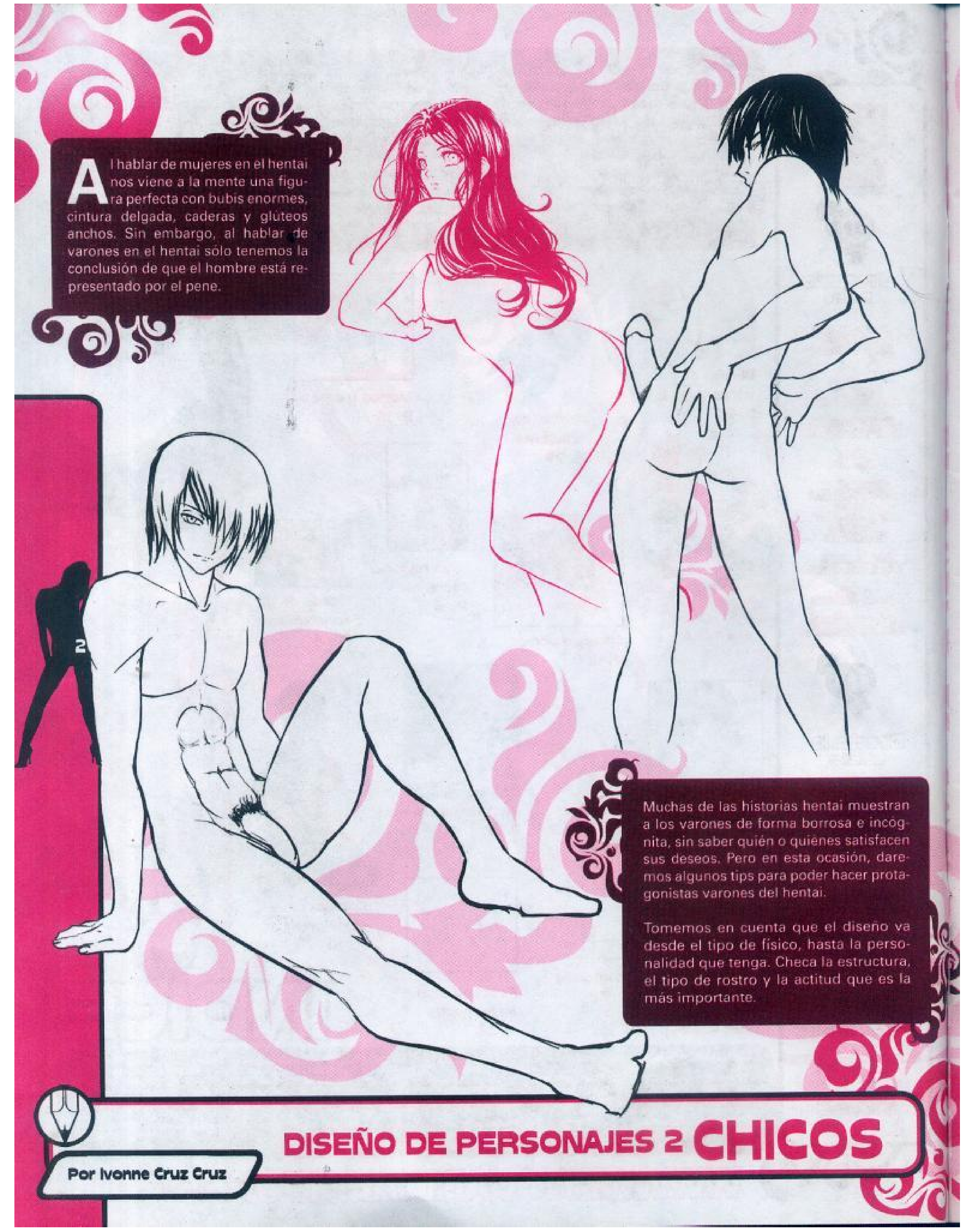
TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.



ÍNDICE

DIBUJANDO HENTAI No. 7 Publicación Mensual Octubre 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 898649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx., C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Impresa en: Editorial Esfuerzo, calle Esfuerzo #16-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México. Distribución en Centro y Sudamérica: Las Américas Commerce, S.A de C.V. Magdalena No. 135, Col. Del Valle, México D.F., C.P. 03100, Tel: (55) 56872150 y 55364087. e-mail: commerce@prodigy.net.mx

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM



Al hablar de mujeres en el hentai nos viene a la mente una figura perfecta con bubis enormes, cintura delgada, caderas y glúteos anchos. Sin embargo, al hablar de varones en el hentai sólo tenemos la conclusión de que el hombre está representado por el pene.

Muchas de las historias hentai muestran a los varones de forma borrosa e incógnita, sin saber quién o quiénes satisfacen sus deseos. Pero en esta ocasión, daremos algunos tips para poder hacer protagonistas varones del hentai.

Tomemos en cuenta que el diseño va desde el tipo de físico, hasta la personalidad que tenga. Checa la estructura, el tipo de rostro y la actitud que es la más importante.

DISEÑO DE PERSONAJES 2 CHICOS

Por Ivonne Cruz Cruz



Hablar de personajes varones, es también hablar de tamaños del pene. El pene flácido se encuentra en un rango entre los 5 y los 10 cm. El tamaño en estado flácido NO determina el tamaño durante la erección.

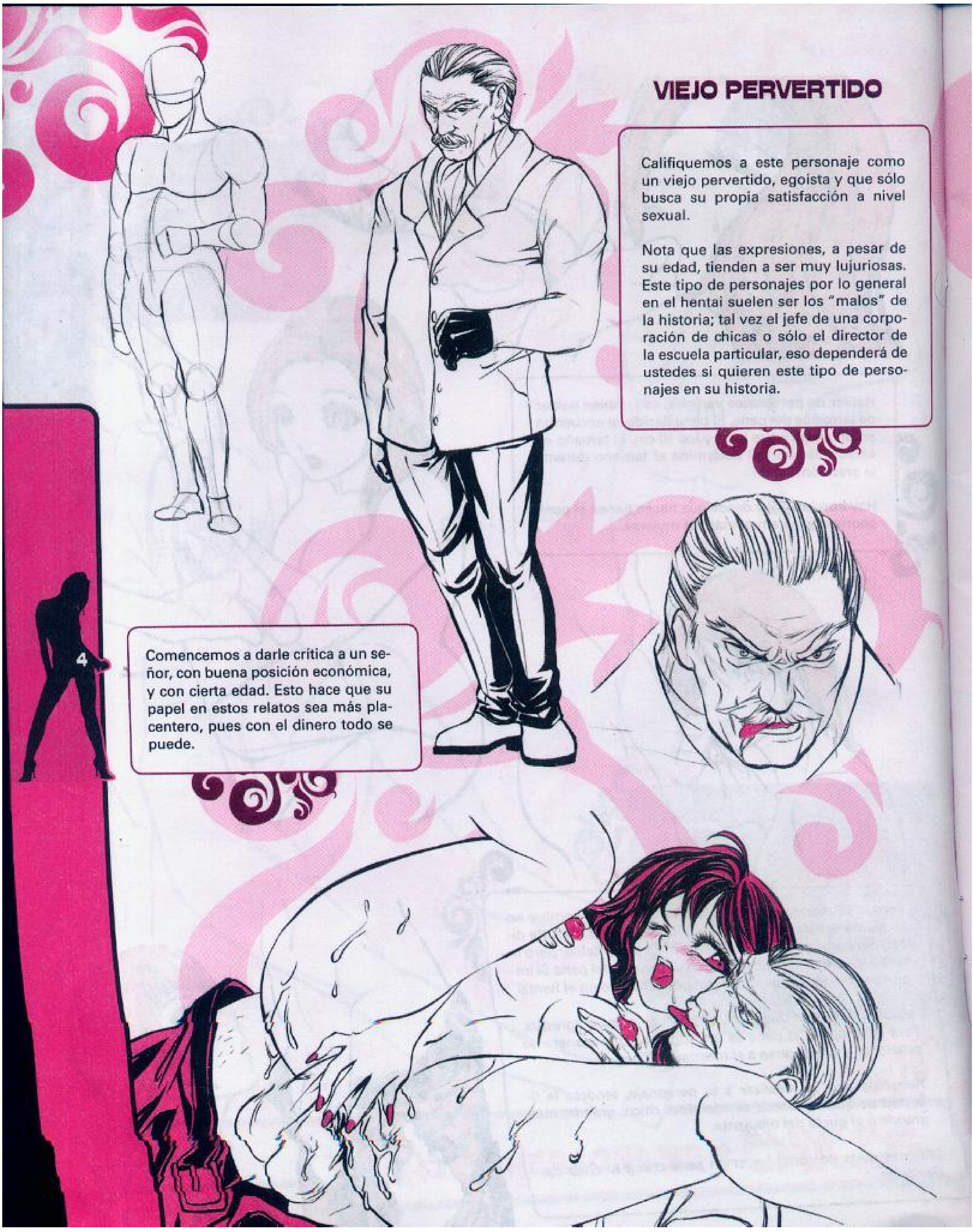
Hay hombres que desde que nacen tienen el pene enorme, y los aman más las mujeres.

Pero la situación más traumática es cuando un hombre no se siente satisfecho con el tamaño de su pene. Resulta difícil para ambos sexos aceptar eso. Es lamentable, pero la realidad es que en estos tiempos el tamaño del pene SÍ importa sobre todo cuando se trata de dibujarlo en el hentai.

Muchas personas disfrutan del sexo de manera agresiva. Para las mujeres el pene es un "juguete". Una manera de satisfacer y satisfacerse a sí mismas.

Recuerda que, al idealizar a tu personaje, tendrás la libertad de querer hacerle el miembro, chico, grande, más grande o al gusto del dibujante.

Si tienes duda de cómo hacer un pene checa tu *Guía de Genitales*.



VIEJO PERVERTIDO

Califiquemos a este personaje como un viejo pervertido, egoista y que sólo busca su propia satisfacción a nivel sexual.

Nota que las expresiones, a pesar de su edad, tienden a ser muy lujuriosas. Este tipo de personajes por lo general en el hentai suelen ser los "malos" de la historia; tal vez el jefe de una corporación de chicas o sólo el director de la escuela particular, eso dependerá de ustedes si quieren este tipo de personajes en su historia.

Comencemos a darle crítica a un señor, con buena posición económica, y con cierta edad. Esto hace que su papel en estos relatos sea más placentero, pues con el dinero todo se puede.

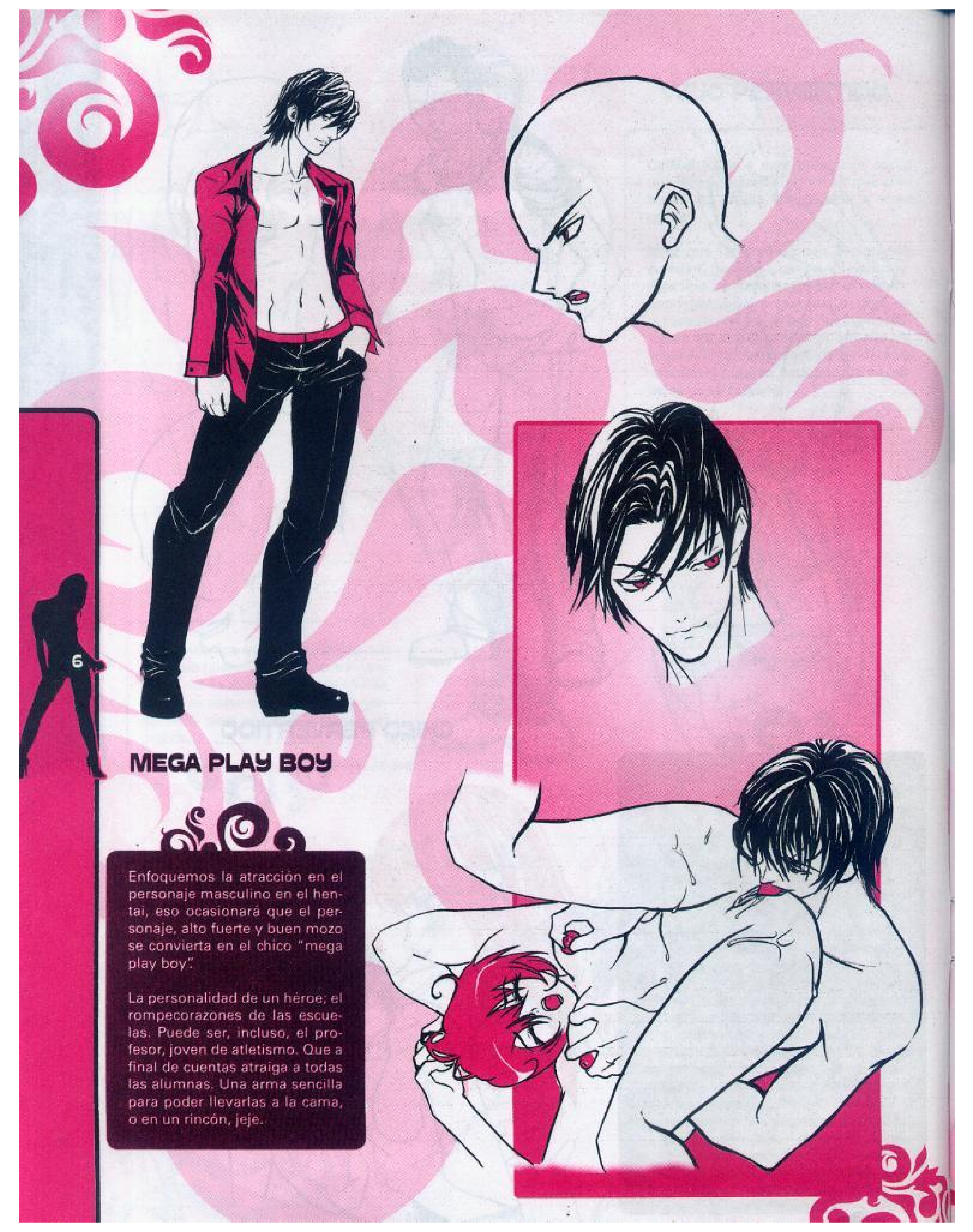


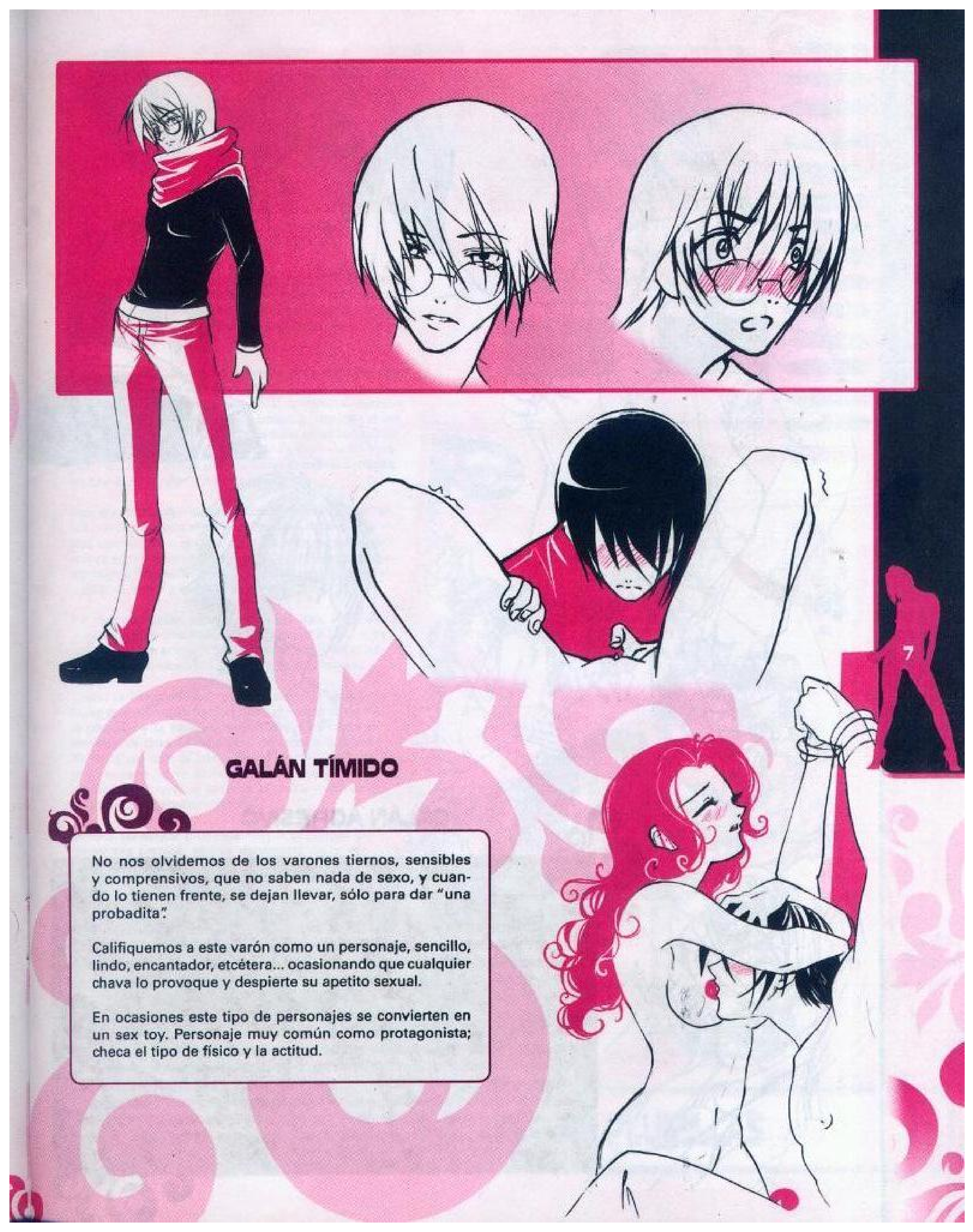
CHICO PERVERTIDO

Otro ejemplo es el suertudote chico, flaco y feito en todos sus aspectos, que en cualquier circunstancia, se topa con mujeres dotadas de todos lados y no deja ir oportunidad alguna para poder aprovechar la situación. Y a muchos lectores les gustaría estar en su lugar.

En este ejemplo, es claro que este personaje no tiene nada que perder si se deja motivar por encantos.

Podemos utilizar este tipo de varones para una parodia "hentaiesca." Checa a este personaje, es muy común ver a este tipo de varones en una historia de colegialas y que sea el compañero cachondo. Si te das cuenta, el tipo de diseño lo vemos más seguido en personajes secundarios de una historia aunque puedes romper esa "regla" y volverlo el protagonista. En pocas palabras, los feitos pervertidos o son malos o son "calenturientos" en las historias.


6
MEGA PLAY BOY
Enfoquemos la atracción en el personaje masculino en el hentai, eso ocasionará que el personaje, alto fuerte y buen mozo se convierta en el chico "mega play boy".
La personalidad de un héroe; el rompecorazones de las escuelas. Puede ser, incluso, el profesor, joven de atletismo. Que a final de cuentas atraiga a todas las alumnas. Una arma sencilla para poder llevarlas a la cama, o en un rincón, jeje.

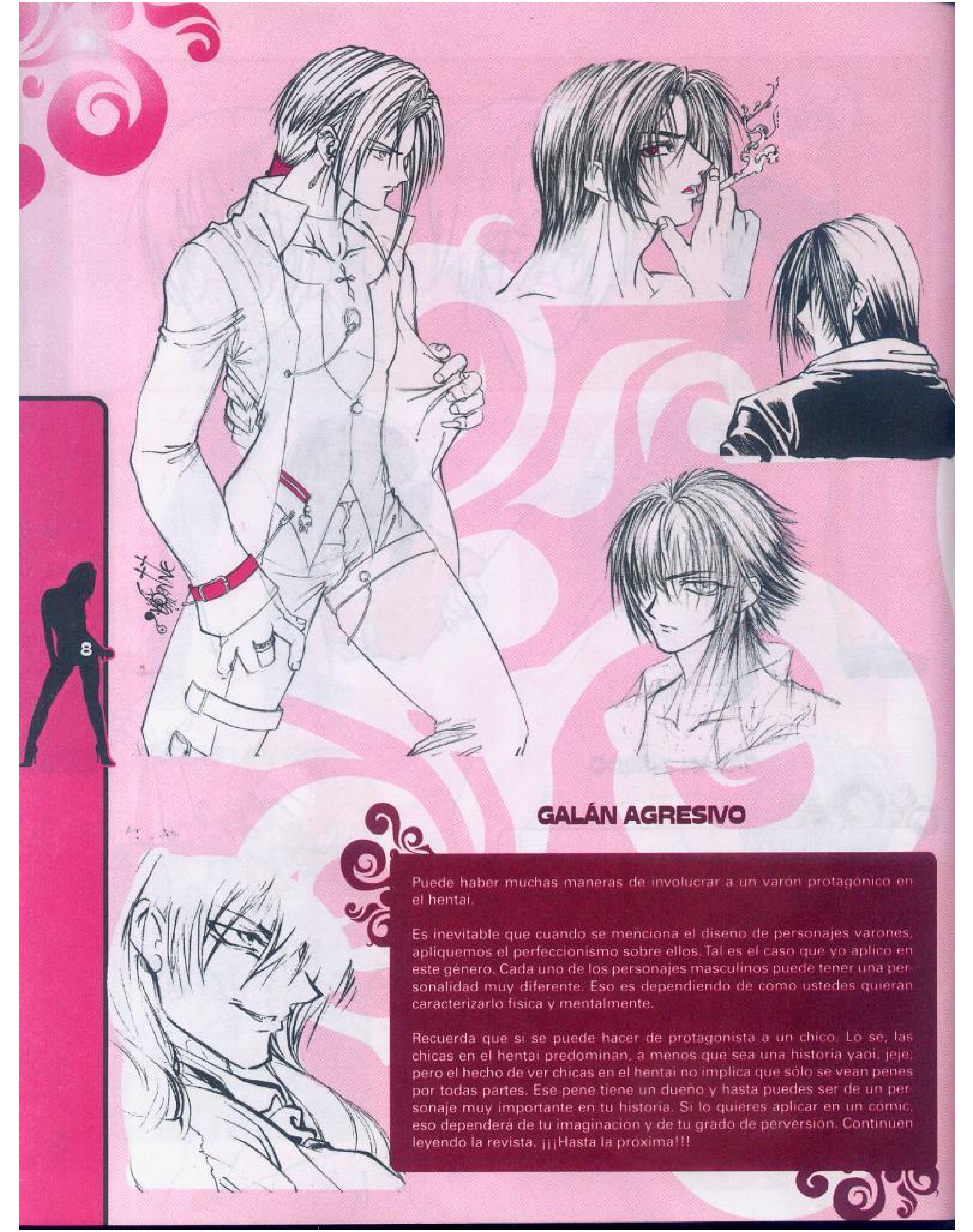


GALÁN TÍMIDO

No nos olvidemos de los varones tiernos, sensibles y comprensivos, que no saben nada de sexo, y cuando lo tienen frente, se dejan llevar, sólo para dar "una probadita".

Califiquemos a este varón como un personaje, sencillo, lindo, encantador, etcétera... ocasionando que cualquier chava lo provoque y despierte su apetito sexual.

En ocasiones este tipo de personajes se convierten en un sex toy. Personaje muy común como protagonista; checa el tipo de físico y la actitud.



GALÁN AGRESIVO

Puede haber muchas maneras de involucrar a un varon protagónico en el hentai.

Es inevitable que cuando se menciona el diseno de personajes varones, apliquemos el perfeccionismo sobre ellos. Tal es el caso que yo aplico en este genero. Cada uno de los personajes masculinos puede tener una personalidad muy diferente. Eso es dependiendo de como ustedes quieran caracterizarlo fisica y mentalmente.

Recuerda que si se puede hacer de protagonista a un chico. Lo se, las chicas en el hentai predominan, a menos que sea una historia yaoi, jeje; pero el hecho de ver chicas en el hentai no implica que sólo se vean penes por todas partes. Ese pene tiene un dueno y hasta puedes ser de un personaje muy importante en tu historia. Si lo quieres aplicar en un comic, eso dependerá de tu imaginacion y de tu grado de perversión. Continuen leyendo la revista. ¡¡¡Hasta la proxima!!!



Pieza metálica de la pluma de escribir que se moja en tinta para hacer trazos.

La plumilla, tecnológicamente, es un instrumento o herramienta de metal, acero, bronce, cobre, latón u oro, colocada en un extremo de un mango o palillero. Las hay de toda clase de materiales sólidos y formas que sustituye a las plumas de ave de antiguo uso, y sirve para escribir o dibujar.

Hay una cantidad muy grande de marcas y modelos, y un tipo diferente para cada clase de escritura, clase de letra o dibujo. Tienen muy diferentes anchos, incluso con puntas especiales para personas que usan la mano izquierda para escribir.

Principalmente se usa la plumilla para entintar. Con mucha práctica se consigue un trazo limpio y con mucha calidad. Es conveniente usar la misma plumilla hasta para rotular, ya que los trazos armonizan al ser los mismos. Una buena plumilla debe tener la flexibilidad óptima para lograr trazos finos y gruesos a voluntad. No debes usarla para rellenar espacios grandes, ya que esto acorta la vida de tu plumilla.

Hay que limpiarlas siempre que terminas de utilizarlas, ya que la tinta seca y acumulada hace que la línea quede mal o que de plano la tinta no salga. No traces a contrapelo mejor, hazlo de arriba abajo y de derecha a izquierda. No importa que le des vuelta al papel, es mejor a que te salga mal la línea.

Es recomendable usarla en papel liso, satinado y cuida poner una hoja entre el dibujo a lápiz y tu mano, porque sobre la grasa que dejamos en el papel la tinta no se queda bien y tarda en secarse.

Debes tener cuidado al meter tu plumilla en la tinta, ya que el exceso hace el mal funcionamiento de la plumilla y te dará líneas descontinúas hasta el derrame de tinta. El entintado correcto de la plumilla es cargar sólo la punta de suficiente tinta pero que no llene hasta el mango. La tinta seca en el mango nos impedirá sacar la plumilla y al tratar de sacarla podemos romperla.

Puedes conseguir plumillas muy económicas de diferentes precios, eso ya dependerá de ti. Recuerda que puedes utilizar diferentes colores con la tinta china y así entintar lo que quieras. Sigue practicando y PERVERSOS TRAZOS...



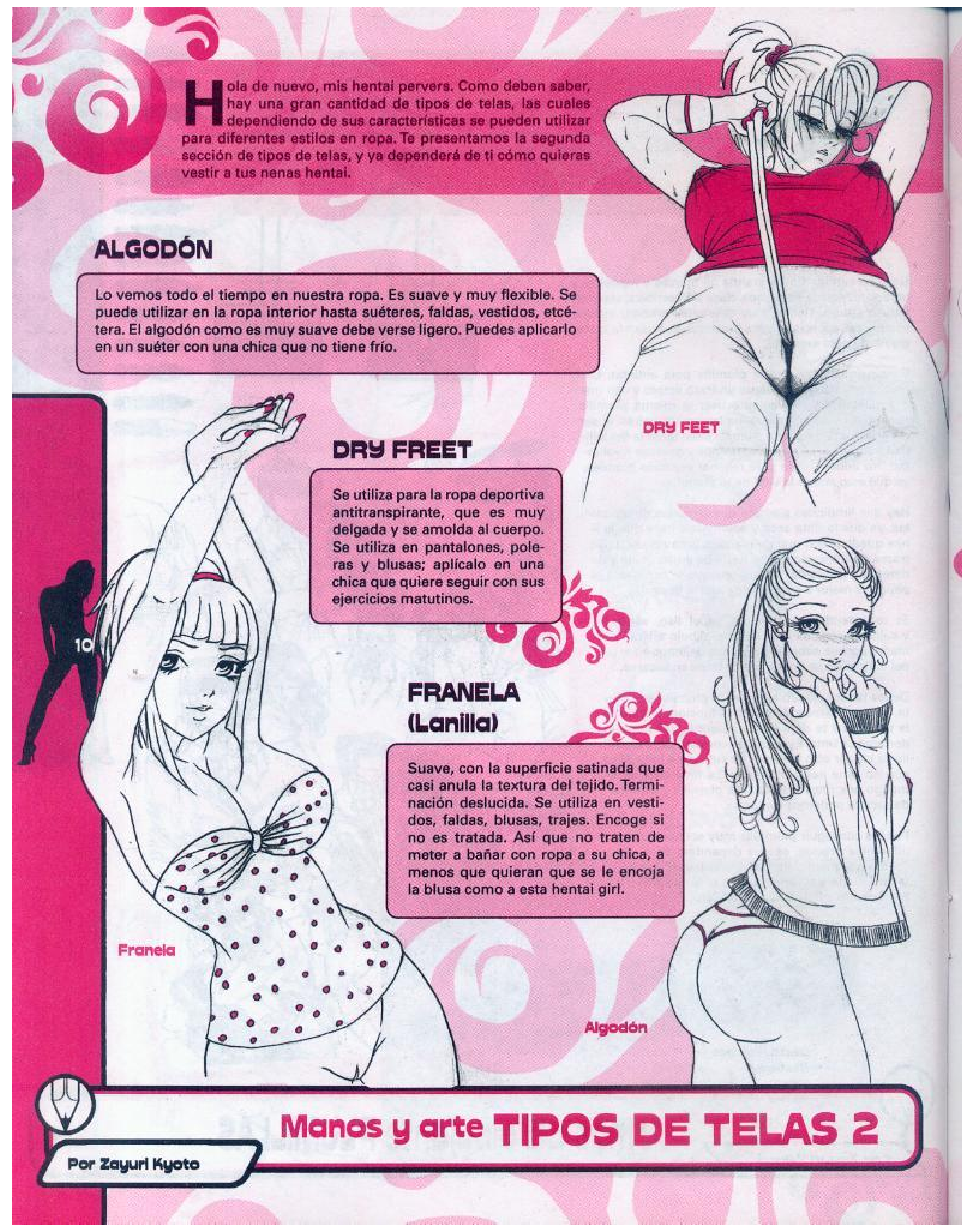
Dibujo realizado por Nastienka



Armas del dibujante PLUMILLAS

Por Zayuri Kyoto





Hola de nuevo, mis hentai pervers. Como deben saber, hay una gran cantidad de tipos de telas, las cuales dependiendo de sus características se pueden utilizar para diferentes estilos en ropa. Te presentamos la segunda sección de tipos de telas, y ya dependerá de ti cómo quieras vestir a tus nenas hentai.

ALGODÓN

Lo vemos todo el tiempo en nuestra ropa. Es suave y muy flexible. Se puede utilizar en la ropa interior hasta suéteres, faldas, vestidos, etcétera. El algodón como es muy suave debe verse ligero. Puedes aplicarlo en un suéter con una chica que no tiene frío.

DRY FEET

DRY FREET

Se utiliza para la ropa deportiva antitranspirante, que es muy delgada y se amolda al cuerpo. Se utiliza en pantalones, poleras y blusas; aplícalo en una chica que quiere seguir con sus ejercicios matutinos.

FRANELA (Lanilla)

Suave, con la superficie satinada que casi anula la textura del tejido. Terminación deslucida. Se utiliza en vestidos, faldas, blusas, trajes. Encoge si no es tratada. Así que no traten de meter a bañar con ropa a su chica, a menos que quieran que se le encoja la blusa como a esta hentai girl.

Franela

Algodón

Manos y arte TIPOS DE TELAS 2

Por Zayuri Kyoto

GABARDINA

Terminación nítida, tejido denso, durable, resistente al desgaste. Difícil de planchar, brilla con el uso. Se utiliza obviamente en gabardinas, pantalones, uniformes, camisas y trajes, como esta linda exhibicionista que porta muy bien esa gabardina, je je.

GASA

Tela semitransparente y liviana. Se utiliza en vestidos y blusas. Observa cómo se transparenta los pechos de la chica. La gasa es muy ligera, así la puedes aplicar a una chica que no acostumbra a usar sujetador.

LONA

Tela áspera y resistente de hilos de algodón puro o mezclado con poliéster. Se utiliza para realizar carpas para camping, cobertores de estructuras, sillas de playa y por supuesto, tenis de moda. ¿Qué marca de tenis usará esta hentai girl?



Checa cómo la ropa debe verse puesta, no sobrepuesta; hagan que la tela interactúe con las partes del cuerpo.



MEZCLILLA

La mezclilla es una de las telas más utilizadas por todos. La podemos encontrar de diferentes colores. En un principio se utilizaba sólo para ropa de trabajo, pero con el paso del tiempo se ha hecho presente en casi toda la ropa de moda. Se puede encontrar, por su tejido de alta torsión, muy gruesa, delgada, cruda o, en la actualidad, tipo stresh. Y la encontramos en pantalones, chamarras, gorros, uniformes, shorts, faldas, vestidos, y me puedo seguir, pero mejor sigo a esta linda chica mostrando su trasero bajo ese pantalón de mezclilla.

NAILON O NILÓN (Nylon)

Tela de material sintético resistente a la abrasión y acción de químicos. Es elástica, fácil de lavar, de aspecto lustroso. Recupera su forma con facilidad, no es absorbente, seca rápido y admite algunos tipos de teñido.

Se emplea en la fabricación de géneros de punto y tejidos diversos. Medias, pantimedias, ropa interior para damas, calcetines y sweaters.

En esta ocasión aplicamos el nylon en un lindo conjunto de ropa interior.

POLIÉSTER

Tela liviana, no encoge ni estira, resistente al moho, polillas y abrasión. Lavable, no la afecta la luz solar ni el clima.

Diversos usos dependiendo del hilado con que se mezcla. Pero lo podemos encontrar en un lindo negligé sin copas, porque estorban, je.

PONGEE

Seda sintética fabricada en poliéster, peso bajo y medio. Se utiliza en vestidos, blusas, trajes de verano. El pongee es muy rígido pero no es pesado, como podrás observar en esta chica la blusa que porta; casi no se hacen pliegues por la misma rigidez de la tela.





RASO

Tela suave, usualmente presenta una cara lustrosa y la otra deslucida. Se fabrica de diversos colores, pesos, calidad y rigidez.

Ropa interior de damas, abrigos, capas, bufandas y chaquetas. **También utilizada en sombreros.**

Checa a esta chica que puede estar esperando en tu cama para posar utilizando una linda pijamita de raso.

RAYÓN

Seda artificial, suave, acepta teñido, tiende a encogerse, resiste temperaturas altas, aprestos y químicos. Se utiliza en prendas de vestir y ropa interior. Como podrás observar, es una tela que resiste a una chica muy caliente.



SATÉN
(Sateen)

Algodón o lino brilloso. Es de alta calidad y tratado para obtener brillo nítido. Se usa en vestidos, ropa interior fina, bufandas, pijamas y ropa deportiva.

TERCIOPELO
(Velvet)

Tela delicada, resistente al agua y arrugas. Se limpia en seco y debe plancharse sobre tabla. Los terciopelos finos son de algodón 100%.

El terciopelo no debe pasar en nuestra lista puesto que ya podemos ver a muchos jóvenes portando este tipo de tela en faldas, pantalones, blusas, camisas y todo lo que se pueda usar en la moda dark. Como a esta chica que nos espera fuera del Chopo.


16
Tul
TUL
Tela rígida y porosa, se puede utilizar en faldas o para realzar el volumen en faldones. También la encontramos en los famosos "tutus" que se ponen las chicas que practican ballet; la podemos aplicar en esta chica bailarina.
Esperamos que les haya sido de mucha utilidad esta pequeña guía de dos secciones. Chequen los tipos de telas y si se puede compren pequeños pedazos de cada una para que vean su textura y los pliegues que éstas hacen. Sólo que no se apuren, pues en la siguiente sección veremos cómo hacerlos; sigan practicando.
Dibujante pervers, ¿estás listo para MANOS Y ARTE?...

TONY TAKA

SENSEI HENTAI

Por Zayuri Kyoto



Haciéndose de renombre en tan poco tiempo, **Tony Taka** tiene un estilo exquisito, con un trazo agradable y el manejo de colores que roban la atención; es imposible que este autor se nos pase de la lista.

Imprimiendo en cada personaje carisma y aspecto tipo lolita en el rostro, ha hecho numerosos diseños para videojuegos hentai y doujinshis. Los trabajos más destacables de este autor son: *T2 Art Works, Top Images and Old CG'S*, *Graph* y *Graph 2* y las serie de tomos *Tony Works* de Shinyuska Mooks.

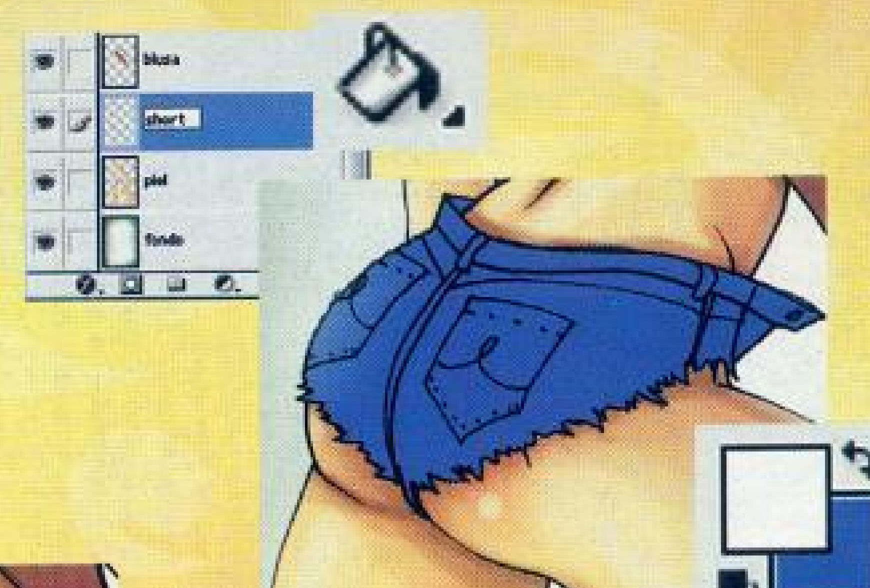
En el mundo del videojuego ha realizado un sinnúmero de personajes para juegos hentai, en los que se destacan *Sweet Kiss, Arcana, Mitama- Shinobi*, entre otros. Sin duda es un gran Sensei a seguir tanto en trazo como en color, y ya dependerá de nosotros qué tan lejos queremos llegar con nuestro talento, ¿tan lejos como Tony Taka?



En esta ocasión veremos cómo lograr una textura de tela de manera sencilla y rápida. Para ello, tenemos aquí una linda campirana directo de Missouri que nos modela su sexy short rasgado, al cual le daremos la apariencia de mezclilla.

Como pueden ver, la imagen fue previamente coloreada en el área de la piel y se separó en capas cada elemento de distinto color. Toda la imagen fue trabajada en modo RGB y posteriormente se cambió a CMYK.

Sobre la capa de la piel crearemos una nueva capa a la que llamaremos "short". Seleccionamos el área que cubre la prenda y rellenamos con un tono azul claro.



Vamos a cuidar que en los cuadritos del color que tenemos en paleta esté el blanco sobre el azul, para que tenga un mejor contraste.



Nos dirigimos en el menú a: / FILTER/SKETCH/ HALFTONE PATTERN con los siguientes parámetros: tamaño 1, contraste 2, tipo DOT. El tamaño y contraste puede variar dependiendo de las dimensiones de tu imagen. Puedes jugar con estas opciones para lograr efectos más intensos o más suavizados. Notarás que el área seleccionada se cubre de puntitos blancos y azules. Seguido de esto vamos a FILTER/ STYLIZED/ DIFUSSE , en la ventana del filtro diffuse seleccionamos la opción DARK ONLY.



Luego la selección activa. Crearemos una nueva capa sobre la "short" y la rellenaremos de negro, luego le pondremos el filtro "clouds", que se encuentra en FILTER/ RENDER/CLOUDS. Cambiaremos esta capa a modo "Color Burn" y bajaremos su opacidad a 50%.

Finalmente, para resaltar las sombras y las curvas de esta chica, seleccionamos el tono que habíamos usado para rellenar al principio. Usamos la herramienta BRUSH con alguno de los pinceles de aerógrafo; entre más pequeño mejor para detallar más.

Ponemos este pincel en modo MULTIPLY a 30% y cubrimos toda el área que tenga sombra. Para las luces usamos el mismo pincel, pero esta vez en modo SCREEN y damos algunos toques de luz. Pero cuida de no exagerar, porque puede verse plástico y perder el efecto de la mezclilla. Aquí tenemos el resultado final.



Hemos llegado al fin de este pequeño tutorial. Espero que haya sido de utilidad y sigan practicando. Nos vemos en la próxima edición donde veremos cómo estampar la blusa a cuadros de esta señorita que nos acompañó durante esta clase.



CLASES DE COLOR TEXTURAS DE TELAS

Por Angélica Bracho


CHICA FASHION
Este tipo de personaje se caracteriza por utilizar sólo ropa de marca, lo último en celulares y, por lo general, se la pasa hablando por éste.
Si la moda es ir con las axilas súper peludas entonces la chica "trendy" irá con la moda. Lo primero que debes tener en cuenta es eso.
Los colores que la caracterizan son llamativos (esto en el cabello), y los tonos de ropa van de acuerdo con la estación del año. Si no tienes idea de qué tipo de colores o prendas se utilizan en determinada época del año puedes consultar catálogos de tiendas de ropa. En sus modos, tienden a hablar como la estereotipica chica fresa y sus miradas son de desprecio.
Sólo recuerda que DETESTA que le toquen el pelo o la cara y siempre portará un espléndido bronceado.
19
¡Qué Mujer... FASHION!
Por R. H. Cristóbal


Bienvenidos nuevamente a esta sección 3D. La última vez les hablamos acerca de las opciones para lograr caracterizar a sus personajes en el programa Poser. Al mismo tiempo hicimos una breve mención de una parte importante a lo largo de esa misma caracterización, la cual reside justo en la porción que conlleva la vestimenta.
Parte del tiempo es fácil suponer que al dibujar o en este caso realizar imágenes de contenido adulto en 3D (muy al estilo hentai japonés), el vestuario que puedan tener nuestros protagonistas no resulta demasiado relevante como para preocuparse por él. Después de todo terminarán perdiéndolo por ahí en cualquier momento.
3D
La verdad es que muchas personas consideran la desnudez parcial como algo muy erótico, ¿no crees?
20
...Ahora ven acá, papito, vamos a cenar hoy en la cama...
Esta idea es algo errada en principio, pues muy cierto es que la primera impresión nunca se olvida. Gracias a ésta, se determinará qué tanto logran llamar la atención del espectador un héroe o heroína.
3D
TRES DIMENSIONES DE EROTISMO ROPA CONFORTABLE
Por José Luis Belmont



Sólo hay que hacer un poco de memoria y recordar a todos esos protagonistas que hemos visto en sinfín de animes para adultos, quienes se nos muestran siempre al principio enfundados en vistosos y llamativos trajes para hacerse destacables sobre los demás; o por qué no, a aquellos ya conocidos de alguna serie que están dentro de un fan ficción o dojinshi ecchi, donde por alguna razón nunca pierden su caracteristico atuendo que los hace perfectamente reconocibles.

Justamente, determinados tipos de indumentaria se prestan a la perfección para explotar fetiches relacionados con la ropa. Algo muy popular en el género para adultos que tiene su amplio número de leales seguidores.

Colegialas, enfermeras, secretarias, maestras, en fin, toda clase de estereotipos que pueden llegar a ejercer una cierta atracción para los hombres al estar en contacto con ellos, y que quizá sin ese especifico tipo de vestuario perderían su encanto.



Gracias a que tenemos un amplio mercado de vendedores que se esmeran en hacer posible todo tipo de ropas existentes en su contraparte 3D, nuestros renders son los que al final saldrán ganando aprovechando la idea del fetiche.

Ahora bien, en Poser tenemos dos tipos de ropa y ambas funcionan de formas diferentes. Éstas son la Conforming Cloth (ropa ajustable) y la Dynamic Cloth (ropa dinámica), aunque por ahora nos limitaremos a la ajustable.

Ésta es en sí un "Mesh" completo con opciones que pueden ir desde básicas hasta complicadas. Significa que seguro encontraremos dentro diales para conseguir que se adecuen lo más exacto posible al personaje al que deseamos ponerla.

Generalmente vamos a encontrarlas en la libreria de figuras previamente instaladas en nuestro fólder Runtime. Debemos recordar seleccionar la ropa que queremos y usar el icono con la doble palomita (Create New Figure).

Ya que si usamos la opción de sólo una o le damos doble clic a ésta, sustituirá un modelo que hayamos llamado previamente y esto resultará bastante molesto, pues perderemos el trabajo que hayamos realizado en él.

Al tener la figura visible en escena debemos ir al menú FIGURE y usar la opción COMFORM TO, entonces cuando aparezca una nueva ventana le diremos a qué modelo queremos que se ajuste. En este caso nuestra edecán.



Recuerda asegurarte de que el tipo de ropa que quieres usar está diseñado para trabajar con tu modelo o nunca ajustará adecuadamente, (seguro casi cualquiera estará disponible para las figuras base más populares). Un buen truco es colocar la ropa sobre el modelo sin aplicar ninguna alteración en éste. Después escoger Body (que nos dice que hemos seleccionado el cuerpo como un conjunto) y así aparecerán diales generales.

Busca la opción "voluptuous". Al subir o bajar el nivel de ésta, físicamente se hará más curvilínea y la ropa tomará la forma junto con él o ella (esto no puede hacerse si no tienes un modelo base con todos sus morphs incluidos).

Una vez colocadas no siempre quedan en su lugar de forma perfecta o incluso las medidas en nuestros actores resultan algo más grandes, por lo que se hace necesario valerse de morphs para colocar todo en su sitio.

Las principales áreas donde hallaremos este problema son la zona del torso, (sobre todo pechos en las chicas) caderas y muslos, si de usar algo parecido a pantalones se trata.

Visitando sitios de la red hallaremos descargas gratis de texturas para casi cualquier cosa que necesitemos como casas, muebles, árboles, cielos nocturnos, soleados o atardeceres, pero sobre todo, ropa.

Éstas le darán variedad y un enorme factor de utilización a la que tengas disponible, y si acaso quieres experimentar también existe el cuarto de materiales en Poser con ejemplos que puedes aplicar de inmediato o incluso crear los tuyos mezclando imágenes.



LARA CROFT

Grupo sanguíneo: AB-.
Alimento favorito: Tostada con Frijoles (Judías).
Aficiones: Cualquier deporte extremo. Tiene un interés particular en experimentar con diferentes formas a menudo extremas de transporte. Arqueología.
Héroes: Todas las grandes figuras antiguas que se respetaron bastante como para diseñar sus tumbas.
Educación: Tutor privado (3 - 11 años); Wimbledon Instituto para Señoritas (11 - 16 años), Gordonstoun Internado (16 - 18 años), escuela privada suiza (18 - 21 años).

Una leyenda de los videojuegos, Lara Croft, ¿quien no la recuerda en ese juego innovador en el año de 1996 *Tomb Raider* para PSX, apadrinado por la compañía EIDOS y hasta el 2008 con *Underworld* creado por Crystal Dynamics para PS3, Xbox 360, PC, etcétera. En él nos presentaron a una heroína de muy buen ver con curvas deseadas por todos nosotros. Nunca se había visto algo así, y se lo agradecemos a su creador **Toby Gard**, que inicialmente la llamó Laura Cruz, ¿curioso no? Pero posteriormente la cambió y llamó como todos la conocemos, Lara Croft.

Es una bellísima cazadora de tesoros y además millonaria. Nació el 14 de febrero de 1968 en Wimbledon, Londres, Reino Unido. Hija de Lord Henshingly Croft, Conde de Abbingdon, y de Amelia Croft, Condesa de Abbingdon, Lara fue criada en el mundo aristocrático de Londres.

Durante sus años escolares asistió a una conferencia del renombrado arqueólogo Werner Von Croy. Su asistencia provocó su primer interés en la arqueología. Lara no considera la arqueología como un trabajo, sino más como un modo de vivir para financiar su modo de vida radical.

Para que ustedes conocieran a fondo a Lara tendría que echarme algunas páginas, pero espero que esto les sirva para poder dibujarla y que su creatividad fluya más. Con juegos de video, películas, cómics, etcétera, tienen mucha información, así que dibújenla, hagan con ella lo que deseen, porque es una muy buen modelo para poder dejar volar su imaginación, ¿y por qué no?, fantasear un poco.

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: dbhentai@vanguardiaeditores.com. Sólo los mejores serán los publicados.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad Resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB.

SIGUIENTE NÚMERO:
ADA WONG
RESIDENT EVIL 4

Por Aurak



OSCAR LUCIAN

Hola, Oscar Lucian. Gracias por mandarnos tu carpeta, vemos que dibujas mucho y eso es bueno. Decidimos analizar este dibujo tuyo porque es el que está más de cuerpo completo, además de ser una posición difícil.

Lo primero que noté es que pierdes un poco la noción de proporción del cuerpo. Recuerda que las chicas deben ser de espaldas más estrechas que los varones; sino, esto hace que se vean toscas y poco femeninas, así como la pérdida de la ubicación de la espalda. Si notas, el hombro derecho se cae con respecto al otro, y parece que está dislocado o zafado, casi quedando a la altura de los senos. La estructura de los senos quedó muy bien, caen con naturalidad, se ven bien redondeados. La posición de la cadera también quedó muy bien, pero es en las piernas donde quedó algo raro; es más que nada por la posición de la chica y el ángulo desde donde la vemos. Otro problema fue la definición de la mano, que si logramos ver, no quedó bien definida y parece un muñón pegado al brazo; procura definir bien su forma y estructura desde la muñeca hasta los dedos.

Como ves son errores mínimos, pero que se notan y hacen ver raro el dibujo. Pero corrigiendo estos detallitos verás que cambia toda la percepción del mismo. Nos vemos en el siguiente número y no duden en mandar sus dibujos para valorarlos y así poder corregir ese algo que les falla; verán que son cosas sencillas y no hay por qué desesperarse...

Bye.



Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras que nuestros expertos revisen a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai*, Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, Del. Cuauhtémoc, C.P. 06400, México D. F., dbhentai@vanguardiaeditores.com. Y nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono y correo electrónico. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad, resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 píxeles, imagen a color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.





POSICIONES ERÓTICAS EL ABRAZO TÁNTRICO

Por Angélica Bracho

La posición del abrazo tántrico es una posición pasiva por naturaleza, que busca la unión completa entre ambos cuerpos con un ritmo de penetración suave.

Se logra colocando al hombre cómodamente sentado con las piernas cruzadas sobre una superficie no tan blanda. La chica se coloca sobre él consumando la penetración. Acto seguido coloca sus piernas sobre los muslos de él, y posteriormente ha de abrazarlo con las piernas y los brazos. En está posición el chico tiene el control del movimiento posando sus manos sobre el trasero de Ella, para empujarla hacia sí o alejarla. La mujer puede tomar el control levantando y bajando su cadera.

Como podemos ver en la imagen, esta posición quedaría perfecta en una historia hentai con toques románticos, ya que el abrazo es total, puede transmitir sentimientos más allá del acto sexual en tus personajes.

Puede ser un poco complicado dibujar esta posición, ya que puedes confundirte fácilmente con las piernas y los brazos de la pareja, hasta el punto de no saber qué pierna es de quién.

Una forma de resolverlo es tener una imagen mental clara de cómo se vería la posición, y dividir las extremidades de cada personaje en el mismo boceto, ya sea con sombreados o dibujando al otro personaje con un color diferente.



VARIANTES

Aquí puedes ver algunas variantes de la posición del abrazo tántrico.

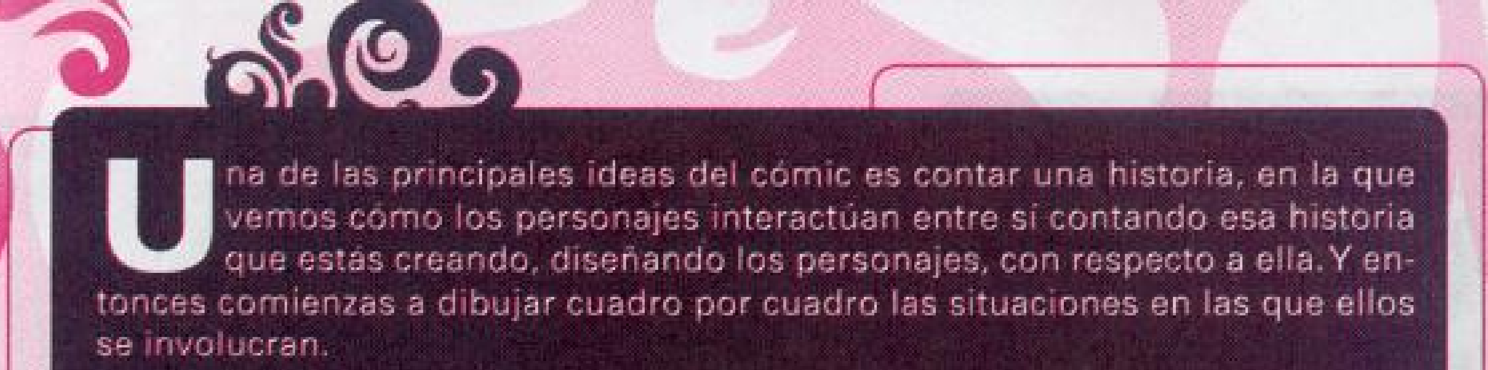
Tenemos al hombre de pie con las piernas ligeramente separadas. La chica salta y se cuelga de su cuello, y él la sostiene del trasero tomando el control del movimiento.

Para esta posición es preferente que el chico sea fuerte, como para cargar a la chica un buen rato y evitar tirarla (en el sentido de dejarla caer). Para ello también es importante que la chica sea liviana, para facilitarle el movimiento al hombre.

Si el chico la tomara de los muslos podría levantarla lo suficiente para alcanzar sus pechos, además de que penetraría más profundamente dándole más placer a ella.

Vean esta variante extrema de la postura. La chica sólo se sostiene con las manos de los hombros de él; inclinándose hacia atrás logra la tensión necesaria para concentrar el centro de equilibro en la penetración. Los movimientos son más rápidos y violentos, y el que el chico se mantenga sentado garantiza un buen rato de diversión.

¡Hasta la próxima!

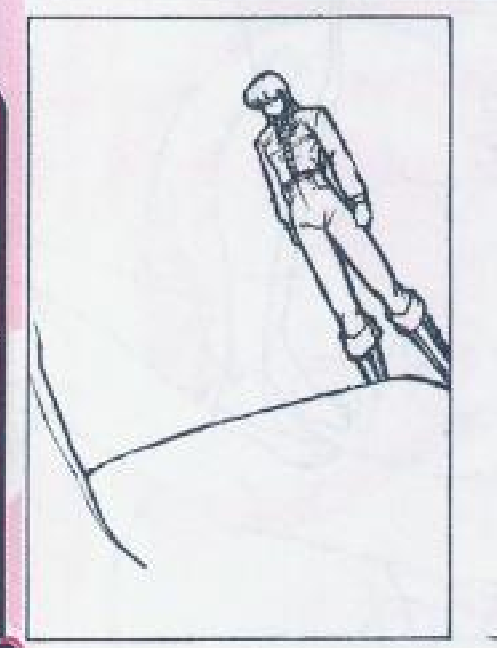


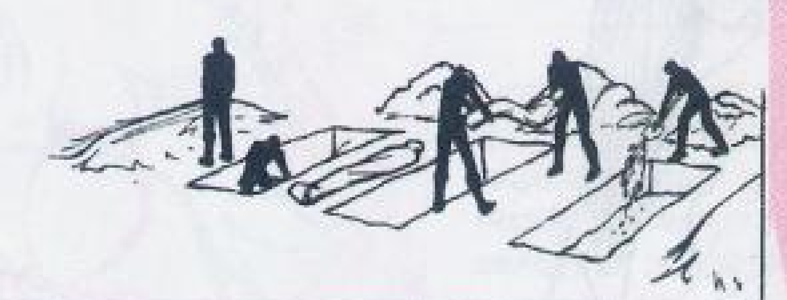
Una de las principales ideas del cómic es contar una historia, en la que vemos cómo los personajes interactúan entre si contando esa historia que estás creando, diseñando los personajes, con respecto a ella. Y entonces comienzas a dibujar cuadro por cuadro las situaciones en las que ellos se involucran.

Pero ya te hemos comentado que dentro del cómic es importante el fondo u escenario en el que se ubican los personajes y aqui verás por qué.

















Aquí tenemos algunos cuadros de un cómic, pero como puedes notar la mayoría están casi vacíos y realmente no entendemos la situación de lo que está pasando ahí. Esto se debe a que la mayoria está flotando en un espacio vacío; no vemos el lugar donde se encuentran y sus acciones no parecen coherentes.

Complementamos el cómic con los fondos, ya que éstos nos permiten ubicar a los personajes en un escenario (ficticio), pero que nos ayuda a narrar una historia. Ya podemos empezar a comprender parte de la historia, ese grupo de hombres se encuentran en un bosque, haciendo tumbas ¡oooooooh! Obviamente para complementar todo esto hacen falta los textos y diálogos entre los personajes.

CÓMIC APLICACIÓN DE FONDOS

Por NASTIENKA













¿Por qué usar escenarios en un cómic?

Bueno, por la simple y sencilla razón de que si no los usas, en muchas escenas que hagas parecerán que están flotando en la nada dentro de un cuadro en blanco, por eso a muchos se les hace muy difícil poder ordenar o acoplar fondo e imagen.



Para poder resolver eso puedes optar por:

1.- Hacer primero al personaje, ya que será el que te guíe para poder hacer el escenario de fondo, usándolo de referencia para la proporción de los objetos o lugares que dibujarás.

2.- O bien haz primero el escenario, en el caso que se te dificulte acoplar todo el conjunto. Puedes hacer los objetos que rodean al personaje y después ubicarlo dentro del ambiente.

En cualquiera de los dos casos, debes de encontrar qué es lo que se te acomoda más de estas dos opciones y comenzarlo a aplicar.

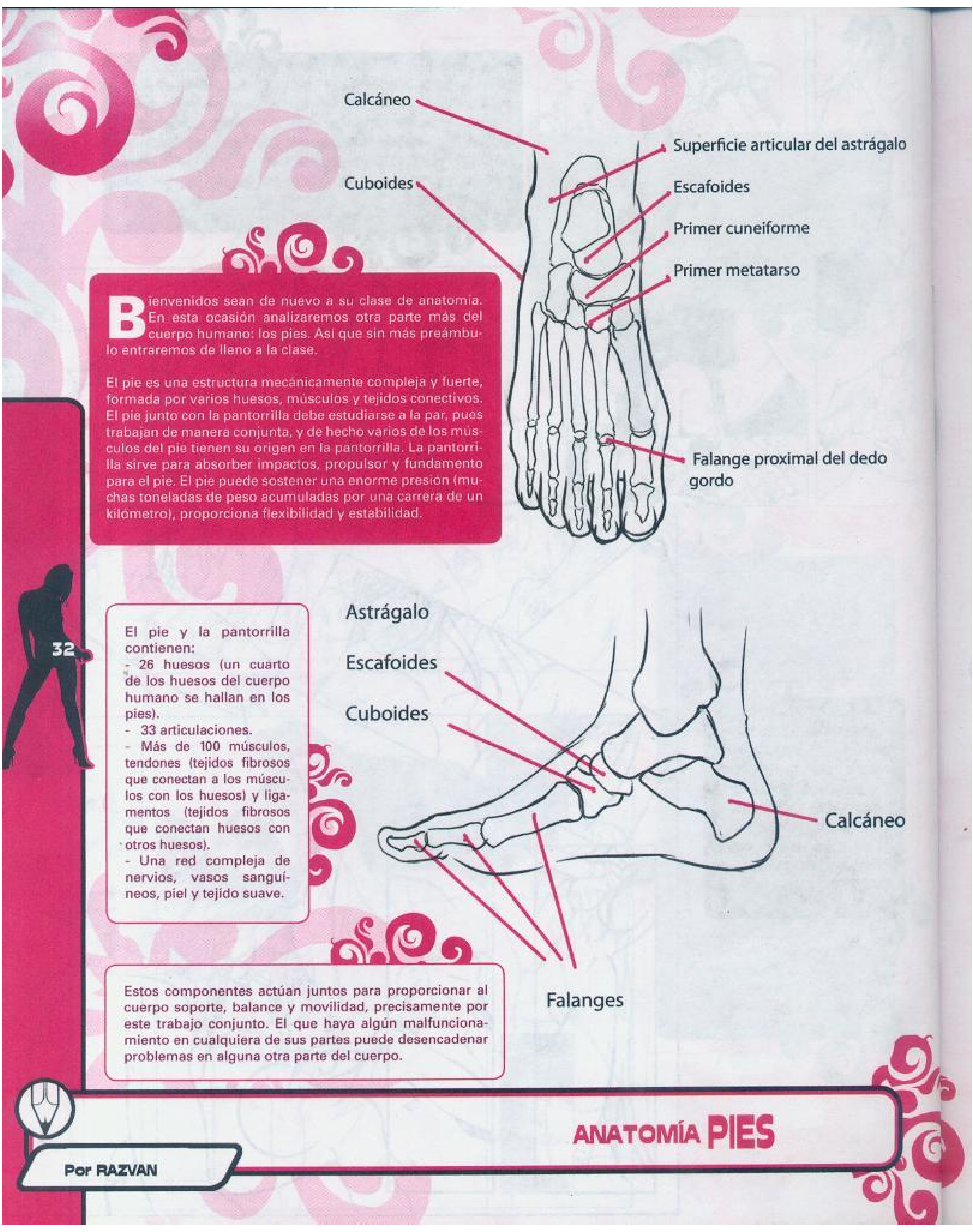






Pero supongo que muchos de ustedes, amigos lectores, se preguntarán: ¿Por qué debo hacer uso de fondos si lo que voy a dibujar es hentai? Y saben, tienen razón, pues la mayoría de las escenas que veremos en un hentai son eróticas con tomas llamadas Close Up (tomas cerradas) en su mayoría de los genitales de ambos sexos y en el caso de las chicas de los senos.

Pero aun así no todo el tiempo los personajes están en pleno chu-cutrup, ¿verdad?... y deberás hacer uso de los escenarios tarde o temprano, ya que si no lo haces los cuadros se verán verdaderamente vacíos.



Bienvenidos sean de nuevo a su clase de anatomía. En esta ocasión analizaremos otra parte más del cuerpo humano: los pies. Así que sin más preámbulo entraremos de lleno a la clase.

El pie es una estructura mecánicamente compleja y fuerte, formada por varios huesos, músculos y tejidos conectivos. El pie junto con la pantorrilla debe estudiarse a la par, pues trabajan de manera conjunta, y de hecho varios de los músculos del pie tienen su origen en la pantorrilla. La pantorrilla sirve para absorber impactos, propulsor y fundamento para el pie. El pie puede sostener una enorme presión (muchas toneladas de peso acumuladas por una carrera de un kilómetro), proporciona flexibilidad y estabilidad.

El pie y la pantorrilla contienen:
- 26 huesos (un cuarto de los huesos del cuerpo humano se hallan en los pies).
- 33 articulaciones.
- Más de 100 músculos, tendones (tejidos fibrosos que conectan a los músculos con los huesos) y ligamentos (tejidos fibrosos que conectan huesos con otros huesos).
- Una red compleja de nervios, vasos sanguíneos, piel y tejido suave.

Estos componentes actúan juntos para proporcionar al cuerpo soporte, balance y movilidad, precisamente por este trabajo conjunto. El que haya algún malfuncionamiento en cualquiera de sus partes puede desencadenar problemas en alguna otra parte del cuerpo.

ANATOMÍA PIES

Por RAZVAN

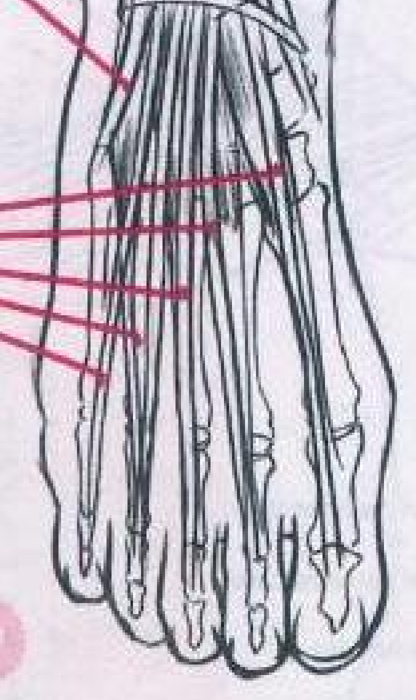
PARTES DEL PIE

Estructuralmente, el pie tiene tres partes principales: la parte frontal, la media y la posterior.

La parte frontal esta compuesta de cinco dedos (llamados falanges) y los huesos a los que se conectan (metatarsos, el equivalente en los pies a los metacarpianos de las manos). Cada falange esta formada por varios huesos pequeños. El dedo gordo del pie solo tiene dos falanges (distal y proximal). Tiene una articulación llamada articulación inter-falange. Debajo de la primera cabeza del metatarso hay dos pequeños huesos redondos llamados escafoides.

Extensor corto del dedo gordo

Extensor corto de los dedos



Peroneo anterior

Extensores largos de los dedos

Los otros cuatro dedos tienen tres huesos y dos articulaciones. Las falanges están unidas a los metatarsos por cinco articulaciones. La parte frontal del pie soporta la mitad del peso corporal y balance a la presión en la bola del pie.

La parte media del pie tiene cinco huesos de forma irregular, llamados tarsos, que forman el arco del pie y sirven para absorber impactos. Los huesos de la parte media del pie están conectados a la parte frontal del mismo y a la posterior por medio de músculos y la fascia plantar (ligamento del arco del pie).

La parte posterior del pie está compuesta de tres articulaciones y conecta a la parte media del pie con el tobillo (talón). La parte superior del talón está conectada a los dos huesos largos de la pantorrilla, formando una especie de bisagra que permite al pie moverse hacia arriba y hacia abajo. El hueso del talón (calcáneo) es el más largo del pie. El fondo del hueso calcáneo está rodeado por un colchón de tejido adiposo.



Hay 20 músculos en el pie que le dan su forma característica, sosteniendo los huesos en su posición, y expandiéndose y contrayéndose para proporcionar movimiento. Los principales músculos del pie son:

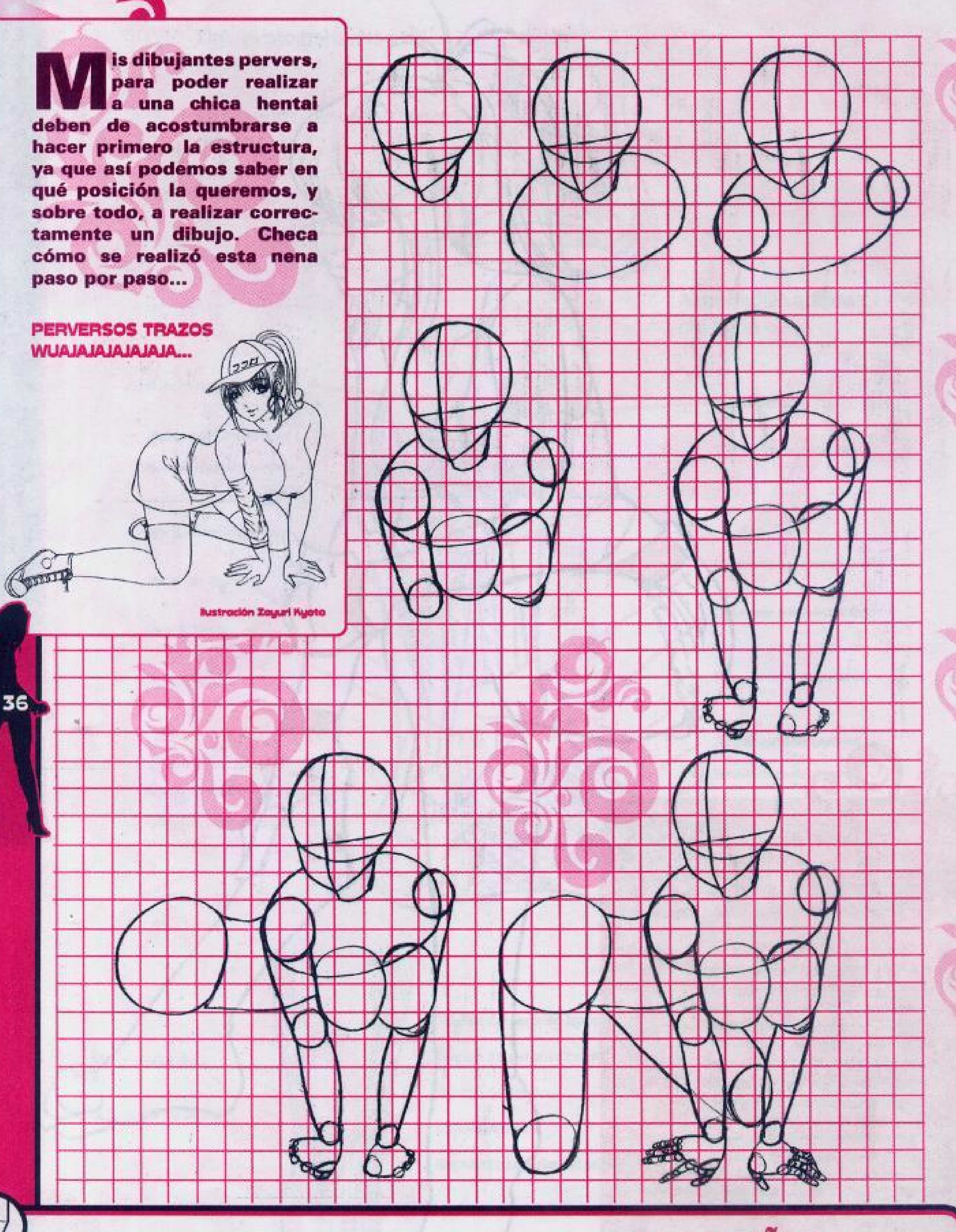
-El tibial anterior, que hace al pie moverse hacia arriba.
-El tibial posterior, que soporta el arco.
-El peroneo tibial, que controla el movimiento hacia fuera del pie.
-Los extensores, que ayudan al tobillo a elevar el talón para iniciar el proceso de caminar hacia el frente.
-Los flexores, que ayudan a estabilizar los dedos contra el piso.





Extendiendose y contrayendose, permite al arco del pie curvarse o aplanarse, proporcionando balance y dándole la fortaleza para iniciar el acto de caminar. Ligamentos medios en el interior, y ligamentos laterales en la parte externa del pie, proporcionan la estabilidad y la posibilidad de moverse arriba y abajo. Piel, vasos sanguineos y nervios le dan su forma y durabilidad, proporcionando regeneración celular y control a su gran variedad de movimientos.

Los pies son una parte muchas veces evadida por los dibujantes del genero hentai, por lo que suelen evitar dibujarlos por su desconocimiento, asi que optan por hacerlos con calcetas o prendas similares (esto es sumamente comun en doujins de dibujantes hentai noveles). Espero que con la información proporcionada en esta clase tengas buenas bases para dibujar pies, ya que usándolos correctamente puedes dar gran sensualidad en las viñetas de tus cómics, así que no lo olvides, practica mucho y nos veremos en el siguiente número.



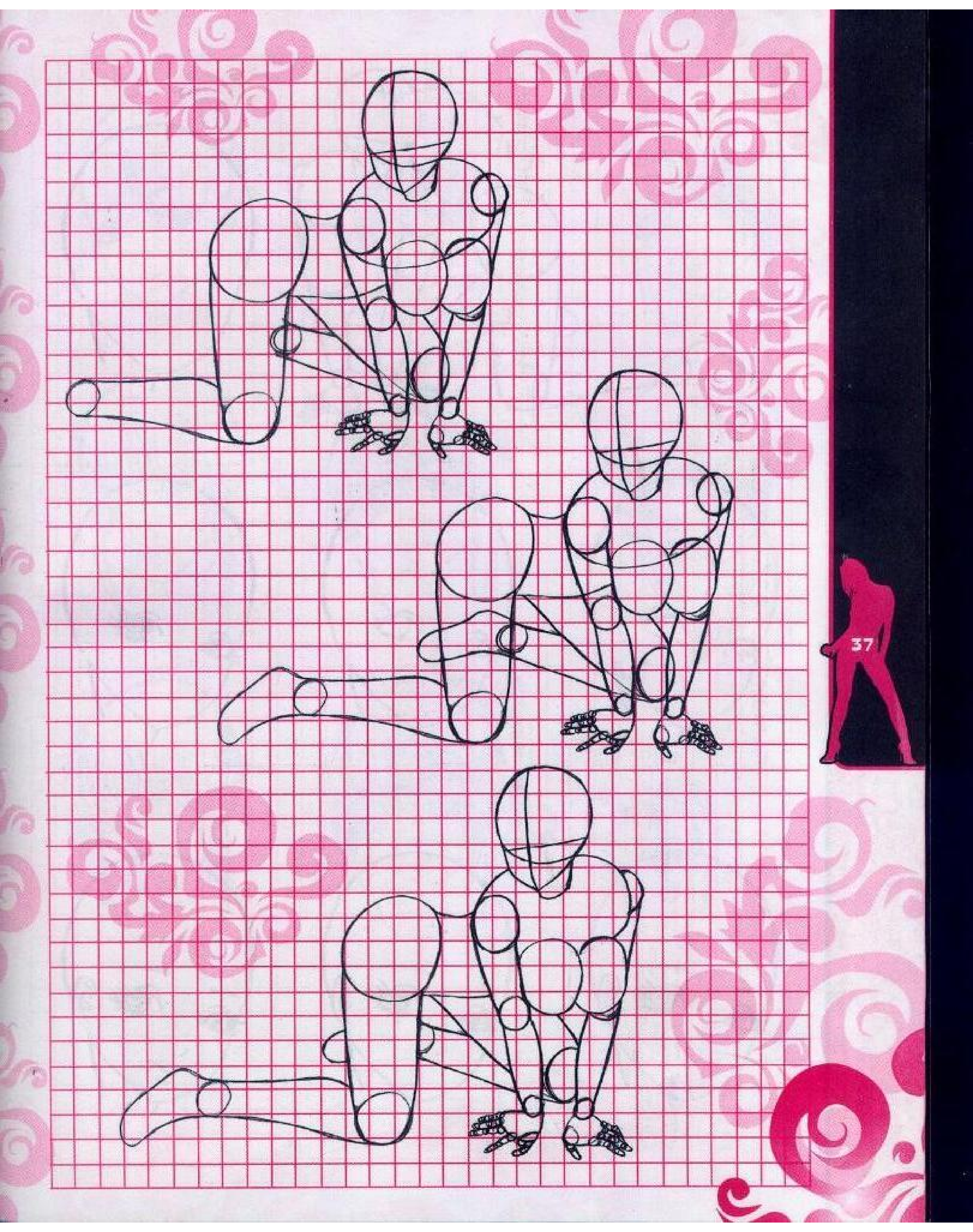
Mis dibujantes pervers, para poder realizar a una chica hentai deben de acostumbrarse a hacer primero la estructura, ya que así podemos saber en qué posición la queremos, y sobre todo, a realizar correctamente un dibujo. Checa cómo se realizó esta nena paso por paso...

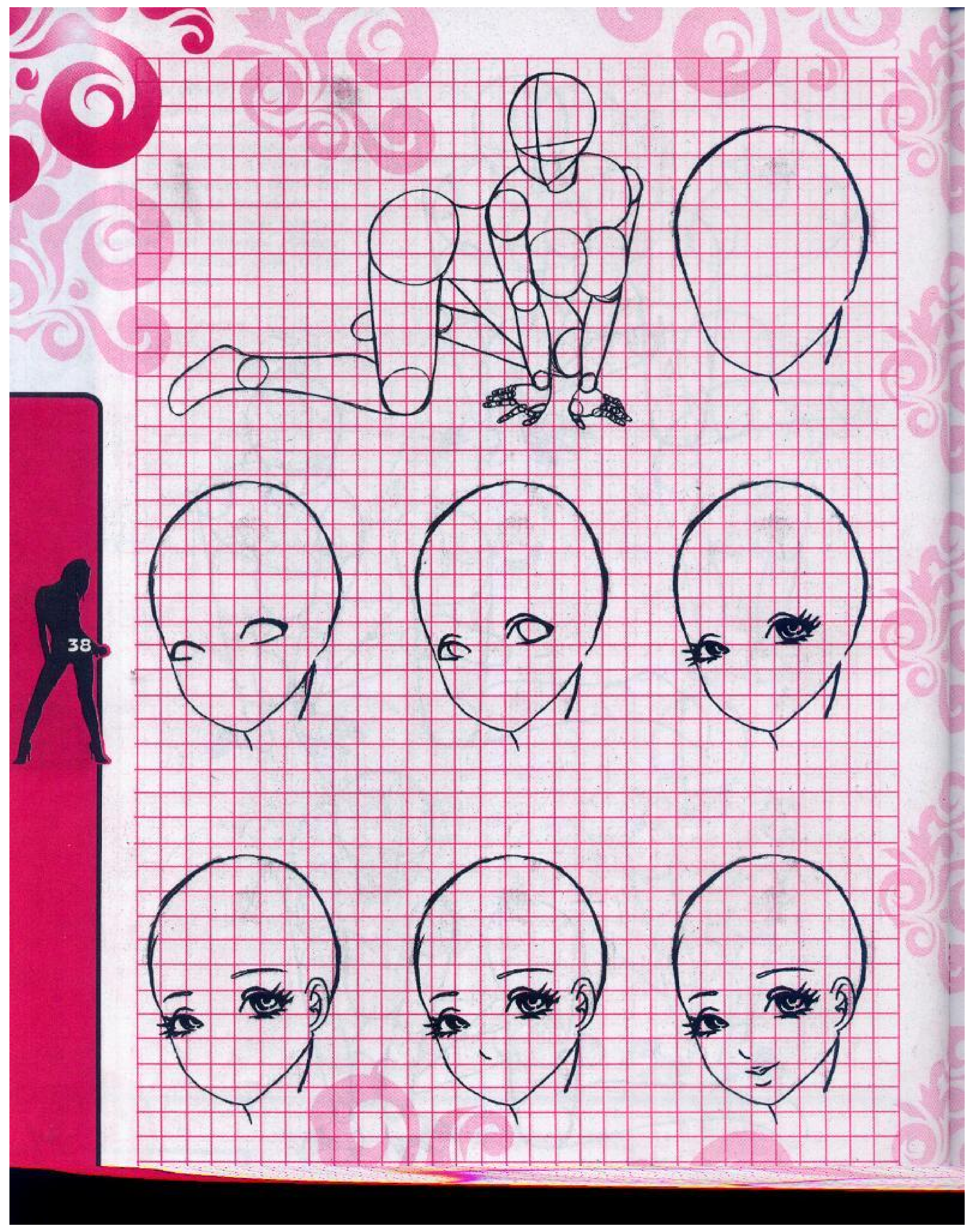
PERVERSOS TRAZOS WUAJAJAJAJAJAJA...

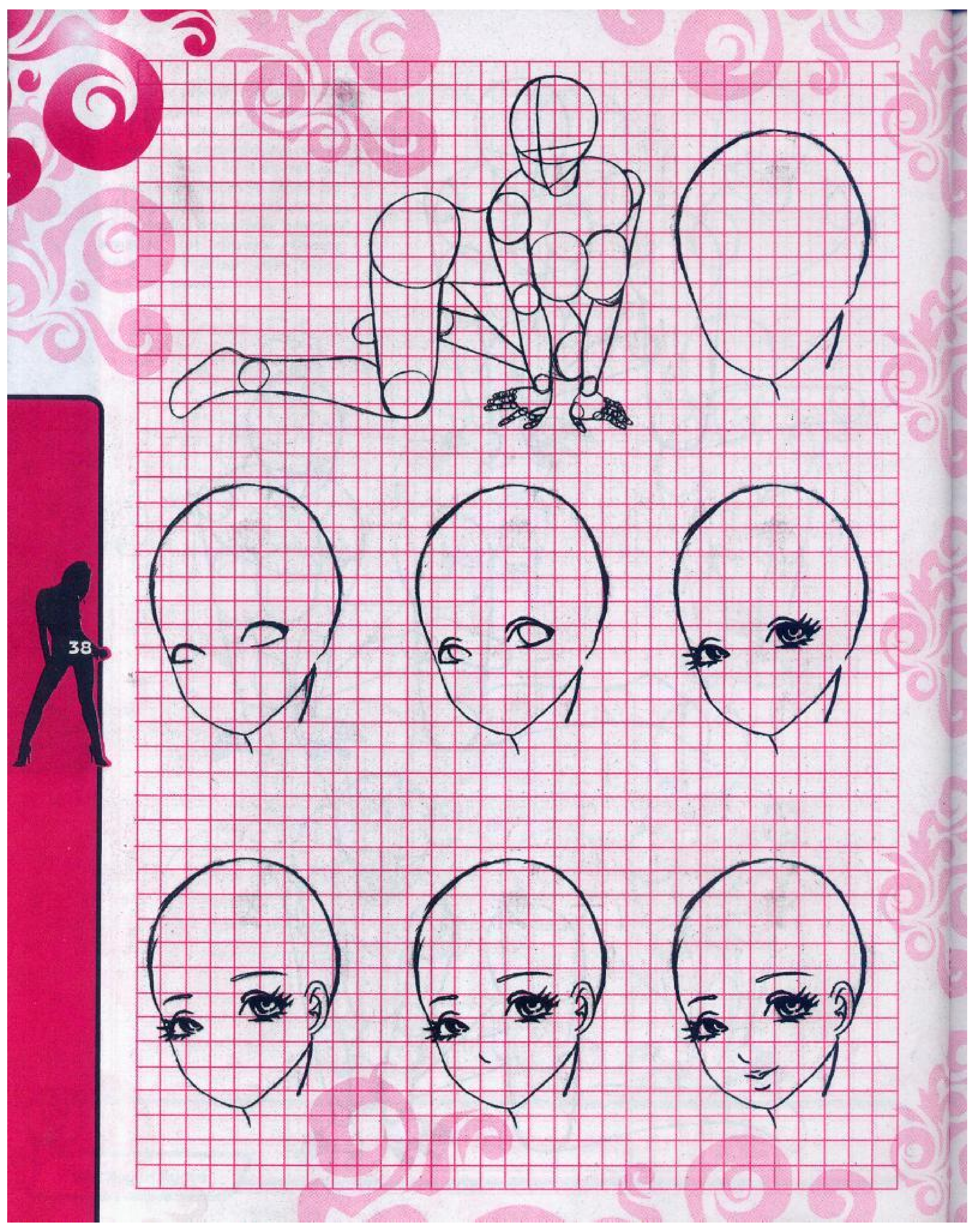
Ilustración Zayuri Kyoto

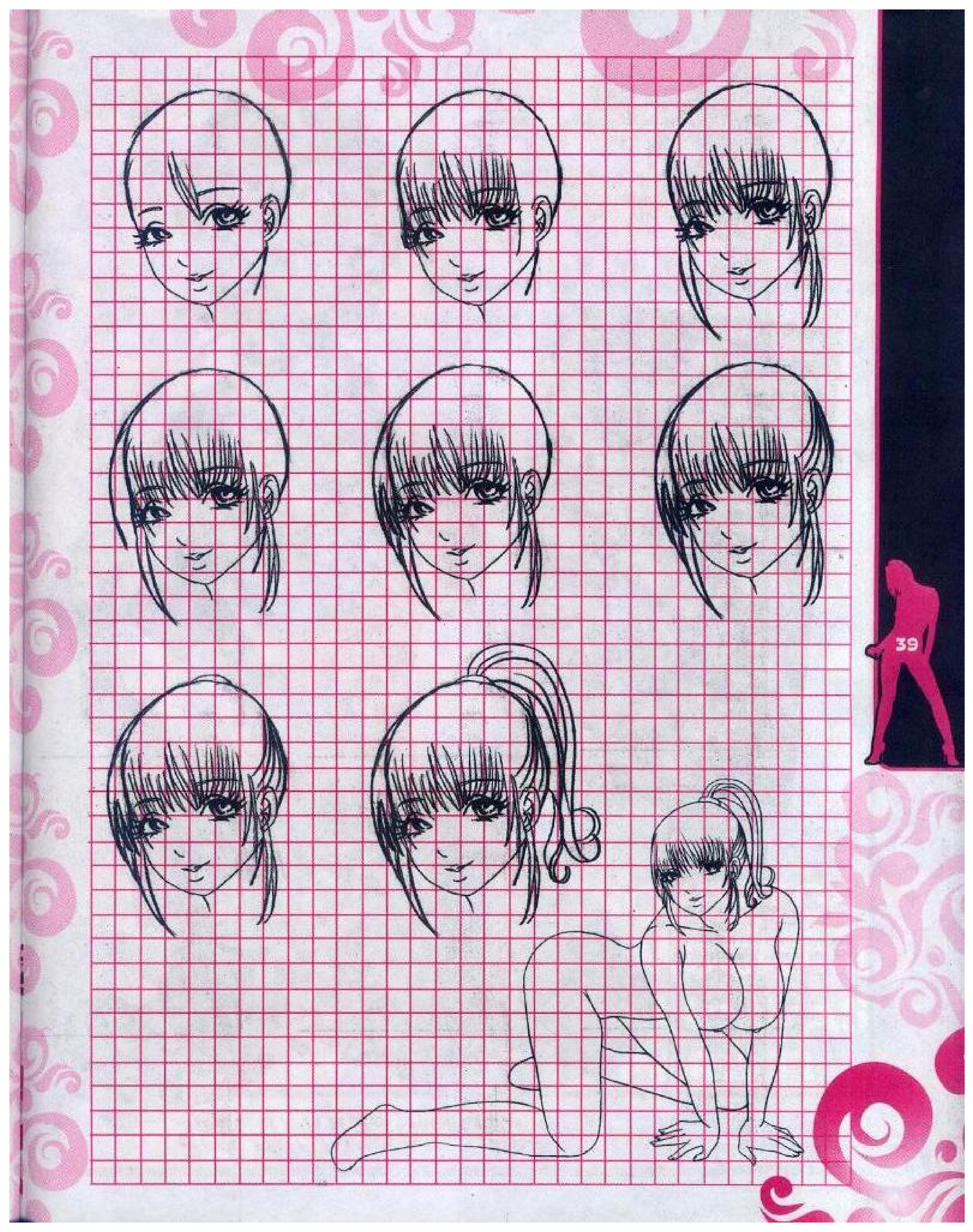
PRACTICA CON TU MUÑECA

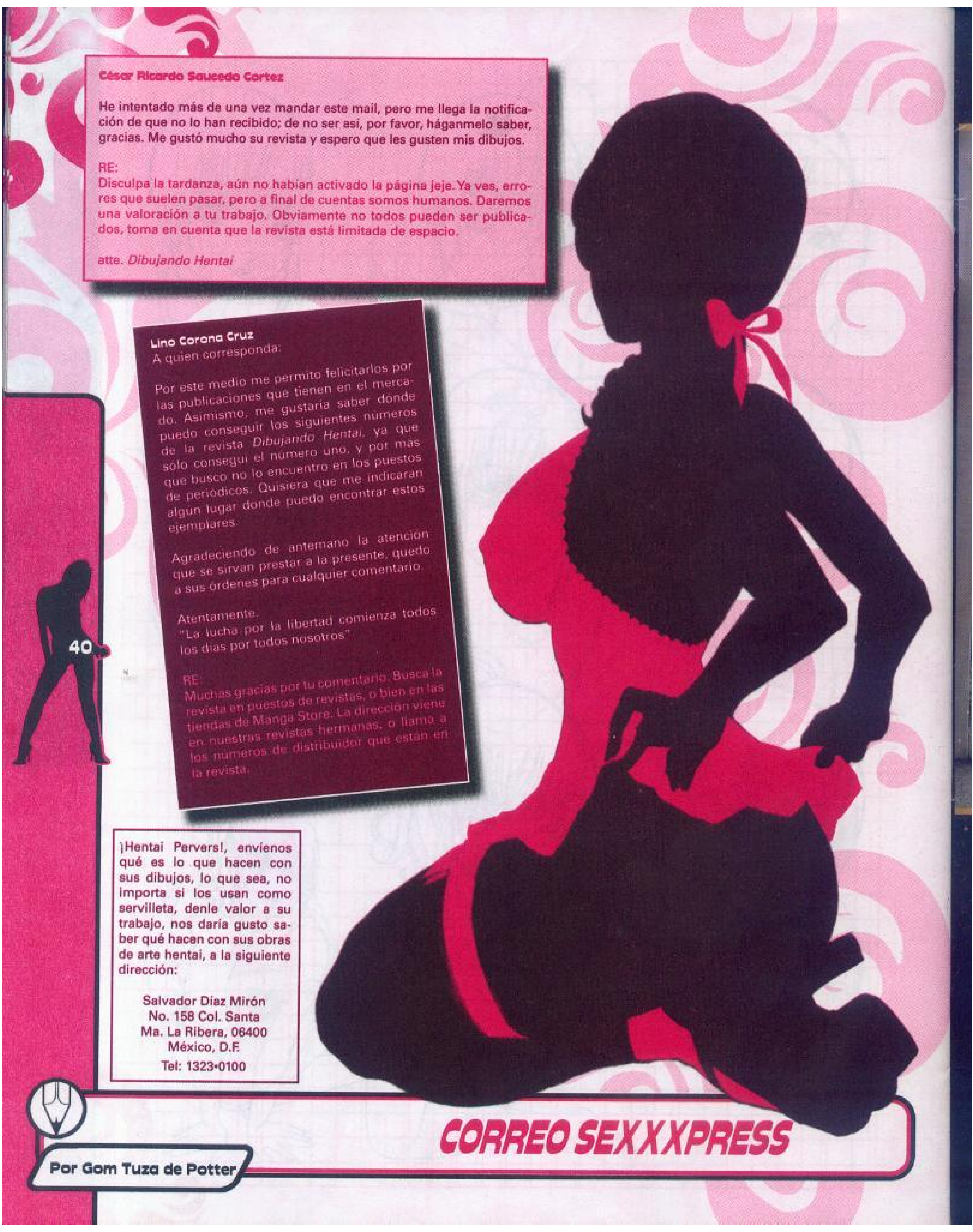
Por Zayuri Kyoto




38







Por Gom Tuza de Potter

César Ricardo Saucedo Cortez

He intentado más de una vez mandar este mail, pero me llega la notificación de que no lo han recibido; de no ser asi, por favor, háganmelo saber, gracias. Me gustó mucho su revista y espero que les gusten mis dibujos.

RE:
Disculpa la tardanza, aún no habian activado la página jeje. Ya ves, errores que suelen pasar, pero a final de cuentas somos humanos. Daremos una valoración a tu trabajo. Obviamente no todos pueden ser publicados, toma en cuenta que la revista está limitada de espacio.

atte. *Dibujando Hentai*

Lino Corona Cruz

A quien corresponda:

Por este medio me permito felicitarlos por las publicaciones que tienen en el mercado. Asimismo, me gustaria saber donde puedo conseguir los siguientes numeros de la revista *Dibujando Hentai*, ya que solo consegui el número uno, y por mas que busco no lo encuentro en los puestos de periodicos. Quisiera que me indicaran algún lugar donde puedo encontrar estos ejemplares.

Agradeciendo de antemano la atención que se sirvan prestar a la presente, quedo a sus órdenes para cualquier comentario.

Atentamente.
"La lucha por la libertad comienza todos los dias por todos nosotros"

RE:
Muchas gracias por tu comentario. Busca la revista en puestos de revistas, o bien en las tiendas de Manga Store. La dirección viene en nuestras revistas hermanas, o llama a los numeros de distribuidor que están en la revista.

¡Hentai Pervers!, envíenos qué es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea, no importa si los usan como servilleta, denle valor a su trabajo, nos daría gusto saber qué hacen con sus obras de arte hentai, a la siguiente dirección:

Salvador Díaz Mirón
No. 158 Col. Santa
Ma. La Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 1323•0100